قبیله گیک ها

سال سوم ، شماره سی و یکم ، خرداد ۹۷

تنها مجله مخصوص گیک های ایرانی



#We_are_together

www.GeeksTribeMedia.com



نویسندگان این شماره 31

بابز

افشین نوا

رهام مصلی

متین میرزایی

محمدمهدی خلعت‌بری

بردیا

Ali_HT

مهرداد چراغی

مجید



طراح جلد: Anonymous

طراح مجله / صفحه‌بندی: مهرداد چراغی



سایمون سینک

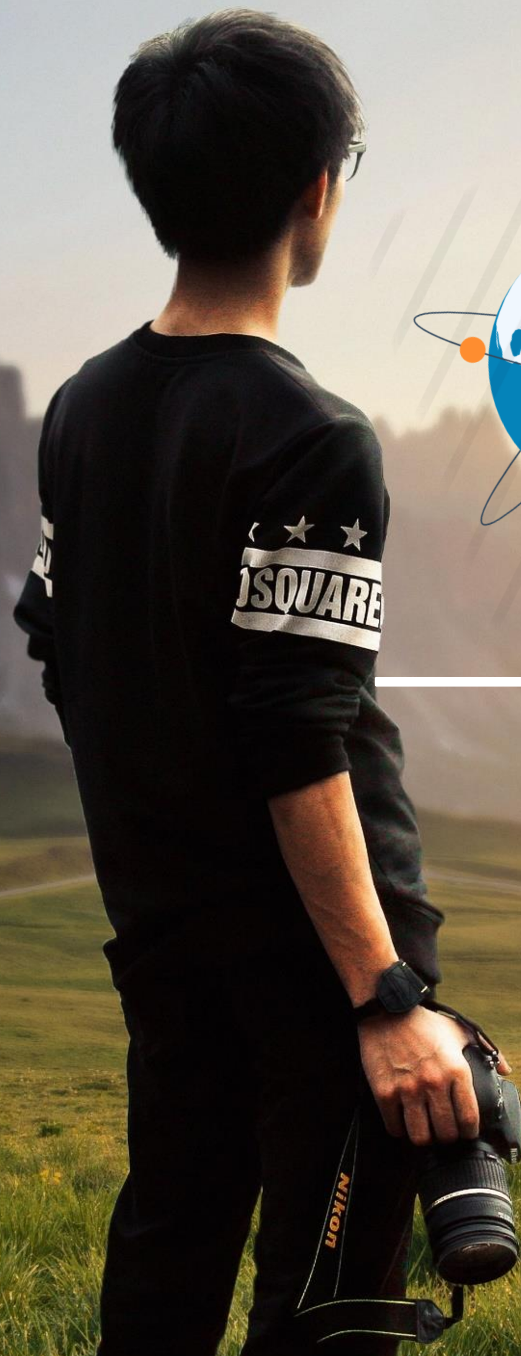
تسلیم نشو، هرگز از ساختن دنیایی که
می‌توانی ببینی منصرف نشو، حتی اگر
دیگران نمی‌توانند آن را **ببینند!**



www.geekstribemedia.com

T.me/Geekstribe

#انگیزشی #سایمون_سینک



در این شماره می‌خوانید:



سخن سردبیر

- بابز -



سخن سردبیر شماره ۳۱

با سلامی دوباره خدمت شما همراهان همیشگی قبیله گیک ها باز هم مثل هر ماه با مجله ای پربار از تجربیاتمان به حضورتان رسیدیم با این هدفکه بتوانیم ساعاتی مفید و مفرح را برای شما دوستان فراهم نماییم.

در ماه گذشته سوالاتی را از شما اعضای عضو کانال رسمی قبیله گیک پرسیدیم و دوستانی زیادی بصورت ناشناس به این سوالات پاسخ دادند در ادامه می‌توانید آنها را مطالعه کنید.

در همینجا از تمامی دوستانی که به این سوالات پاسخ دادن تشکر میکنیم و از اینکه باعث شده ایم این تعداد دوست گیک به دور هم جمع شوند و با یکدیگر به تبادل اطلاعات بپردازند می‌بالیم.

امیدواریم که در آینده و صورت ماهانه به تعدادمان افزوده شود و افراد بیشتری در اینگونه فعالیتها شرکت کنند.

در پایان باز هم مثل همیشه از شما دوستان گرامی میخواهیم که نظرات, پیشنهادات و انتقادات خود را با ما در میان بگذارید تا بتوانیم هر بار را بهتر از قبل در خدمت شما باشیم.

این شما و این شماره ۳۱ مجله قبیله گیک ها...

بعنوان یک گیک ایرانی آیا از پولهای مجازی (cryptocurrency) در زندگی شخصی خود استفاده میکنید؟

خیر - ۶۹

بله - ۲۰

۸۹ شرکت‌کننده نظرسنجی قبیله گیک‌ها

بعد از فیلترینگ تلگرام پیام رسان اصلی شما چیست؟

همچنان از تلگرام استفاده می‌کنم - ۱۴۲

سروش یا داخلی‌های دیگر - ۶

واتساپ یا خارجی‌های دیگر - ۱

۱۴۹ شرکت‌کننده نظرسنجی قبیله گیک‌ها

بعنوان یک شخص گیک کدامیک از قطعات زیر در کامپیوتر شخصی خودتان اهمیت بیشتری برای شخص شما دارد؟

CPU - ۵۰
RAM - ۱۹
Hard Drive - ۱۳
Graphic Card - ۱۰
Monitor - ۵
Keyboard - ۲
Motherboard - ۱
Network card - ۱
Sound card - ۰
Mouse - ۰

۱۰۱ شرکت‌کننده نظرسنجی قبیله گیک‌ها

سیستم‌عامل اصلی کامپیوتر شما کدام است؟

گنو/لینوکس - ۸۵

ویندوز - ۳۵

غیره - ۶

۱۲۶ شرکت‌کننده نظرسنجی قبیله گیک‌ها

کارهای عظیم توسط افرادی انجام شده،
که هیچ‌وقت نترسیدند که
عظیم باشند...
- ریک پیتینو -

بزودی - ویدیوکست‌های آموزشی

نویسندگی با مهرداد چراغی

اختصاصی قبیله گیکها



هروقت بدن من فریاد میزد "کافیه"

مغز من فریاد می‌زد "هنوز نه!"

من وقتی که خسته بشوم، دست از تلاش نمی‌کشم؛ فقط وقتی کارم تموم بشه، متوقف می‌شوم.

جی کاتلر

NAS چیست

Network-Attached Storage

افشین نوا

NAS چیست

نویسنده: افشین نوا

NAS (Network-Attached Storage) یک محل ذخیره سازی متصل به شبکه است که بطور مشترک در شبکه قرار میگرد. با استفاده از NFS (سیستم فایلی شبکه ای محیط های یونیکسی) و CIFS (سیستم فایلی محیط های ویندوزی) HTTP,FTP, و سایر پروتکل های شبکه ارتباط برقرار میکند.

در واقع NAS یک مینی سرور است که درون آن از چندین هارد تشکیل شده است و سپس از طریق پروتکل TCP/IP به آن متصل می شویم و از آن سرویس میگیریم. NAS یکی از ۳ معماری ذخیره سازی اصلی است که همراه با SAN , DAS مسئول ذخیره سازی کل شبکه است. معماری NAS اجازه میدهد تا اطلاعات ذخیره شده و هر تقریبا هر فایلی با هر حجمی را به اشتراک بگذارد . در NAS بر خلاف دستگاه های ذخیره سازی مانند: هارد دیسک ،فلش موری ، می تواند به طور همزمان برای چندین دستگاه موجود در شبکه به ارائه خدمات بپردازد.

این دستگاه دارای سیستم عامل است که در ویندوز نسخه Storage Server استفاده میشود و در لینوکس از FreeNAS که یک توزیع از FreeBSD است استفاده میشود. در نسخه ویندوزی آن سرویس های DHCP و Active Directory قابلیت فعال سازی نداردن ولی در عوض قابلیت به اشتراک گذاری فایل ها (File Sharing) بهینه شده است .

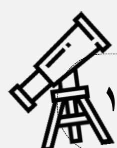
NASتمام خدمات فایلی و ذخیره سازی از طریق پروتکل های استاندارد شبکه ای را فراهم میسازد :

TCP/IP برای انتقال داده

Ethetnet , Giga Ethernet برای دسترسی میانی

NFS, FTP, HTTP برای دسترسی به فایل از راه دور

از دیگر مزایای NAS میتوان به محاسبه ظرفیت و ارتقا و جایگزینی هارد دیسک ها بدون خاموش کردن شبکه همچنین راه اندازی ساده که اغلب با اسکریپت های ساده یا حتی بطور پیش فرض نصب شده با یک سیستم عامل ساده ارائه میشود که بطور قابل توجهی لازم برای راه اندازی و مدیریت سیستم کاهش می دهد.

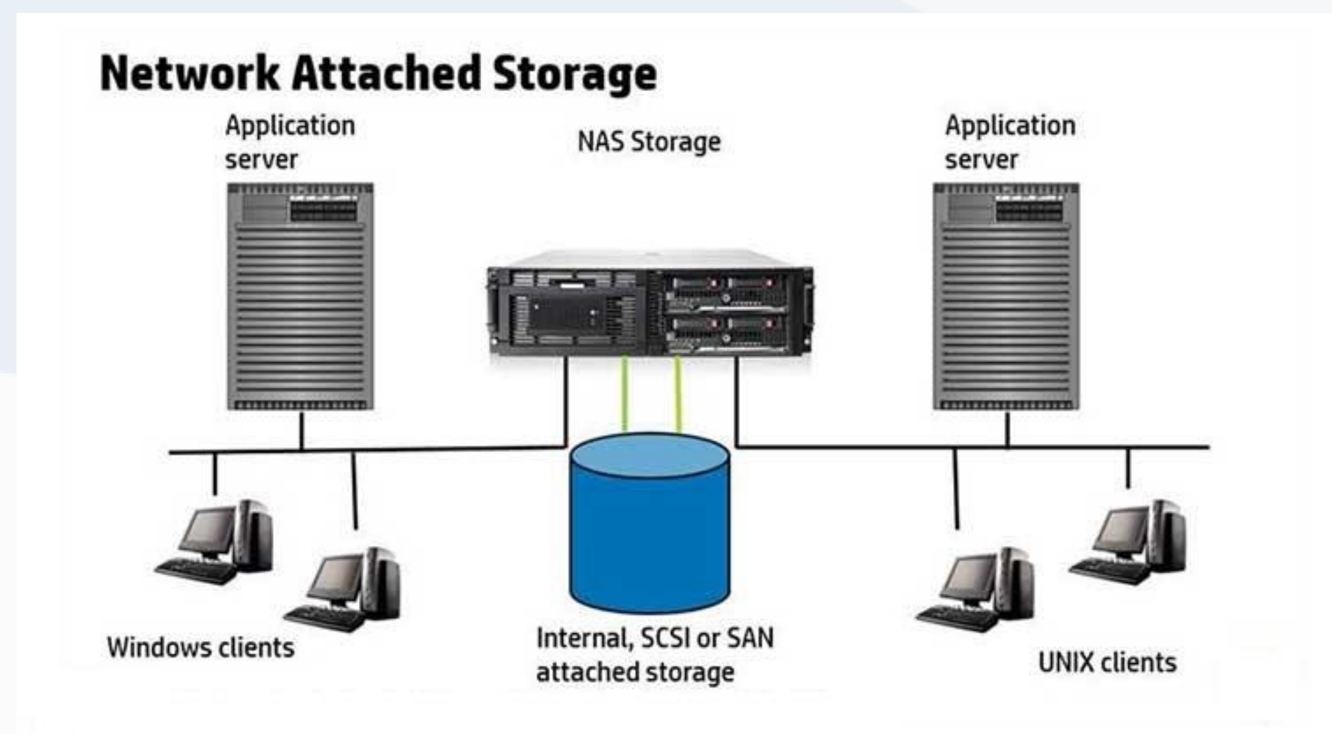


NAS چیست

نویسنده: افشین نوا

NAS یک فضای ابری نیست!

اگر شما هارد دیسک خود را در یک طرف و فضای ابری را در طرف دیگر قرار دهید NAS در بین این دو قرار میگیرد که دارای برخی از ویژگی های دستگاه های ذخیره ساز مانند اتصالات سخت افزاری و برخی از ویژگی های ذخیره سازی فضای ابری مانند اتصال به شبکه را دارد که دارای نرم افزار مدیریت برای سرعت بخشیدن به ارائه خدمات در مقیاس های بزرگ در شبکه اندازه گیری شده است . پس در واقع NAS یک ابر نیست اما میتواند نقش اساسی در محاسبات ابری داشته باشد.







معرفی Memcached

رهام مصلی



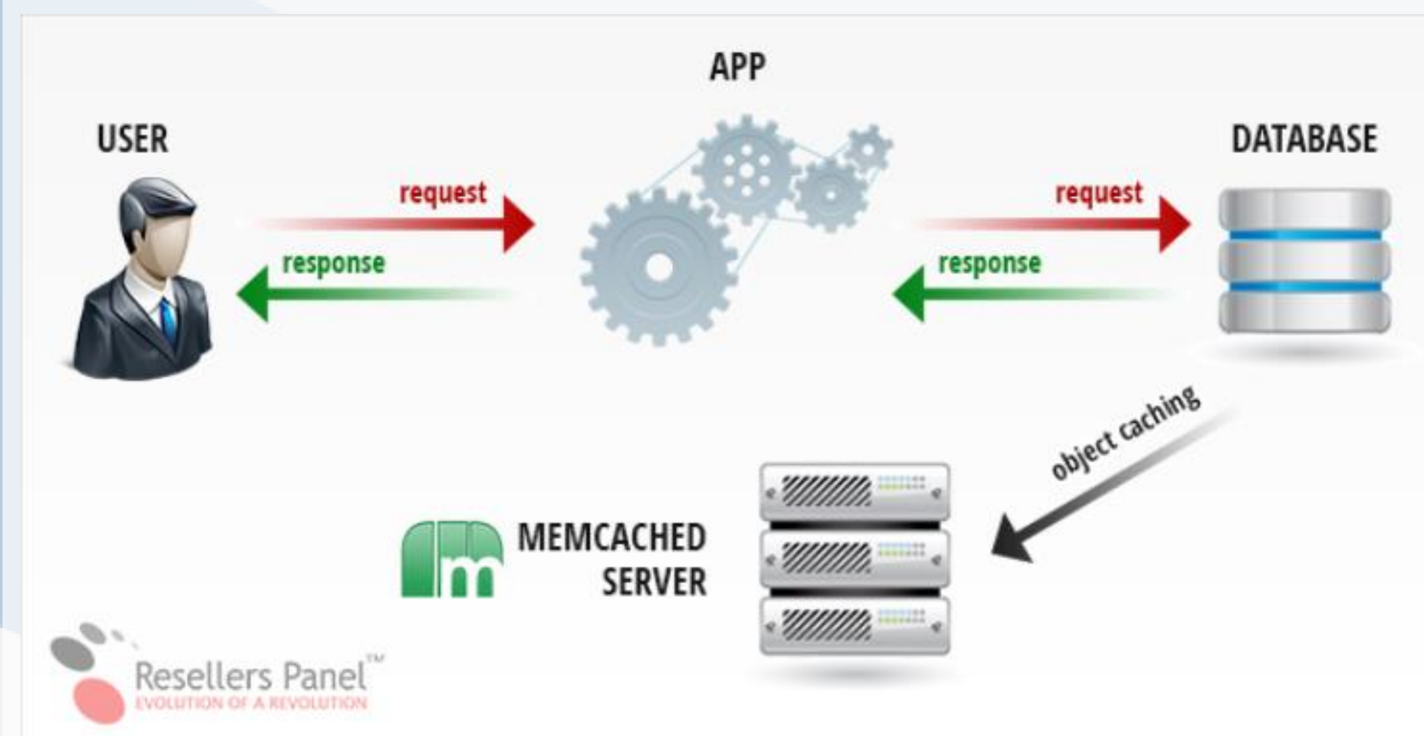


معرفی Memcached

نویسنده: رهام مصلی

داشتن یه کش سرور چه مزیتی میتواند داشته باشد! اگر ما کش سرور نداشته باشیم چه اتفاقی ممکن است بیافتد تو این مقاله در مورد کش سرور و مزیت های آن صحبت خواهیم کرد.

داشتن مکانیزم های مناسب ذخیره سازی یکی از مهم ترین مواردی است که می توانید برای سرعت بخشیدن به delivery دارایی های وب سایت خود انجام دهید. ذخیره سازی تضمین می کند که assets ها در جایی نزدیک به کاربر ذخیره می شوند تا تأخیر ناشی از راه دور به حداقل برسد.



Memcached چیست ؟

Memcached یک منبع باز توزیع شده سیستم ذخیره حافظه است. Memcached برای افزایش سرعت برنامه های dynamic web یا کاهش بار پایگاه داده مورد استفاده قرار می گیرد. تصور کنید که اگر ما کش سروری مانندMemcached نداشته باشیم اتفاقی که میافته اینه که هر بار که یک درخواست پایگاه داده ایجاد می شود بار اضافی به سرور اضافه می شود و هر query که توسط هر درخواست باید ایجاد شود باید توسط سرور پردازشی رو اون انجام شود.

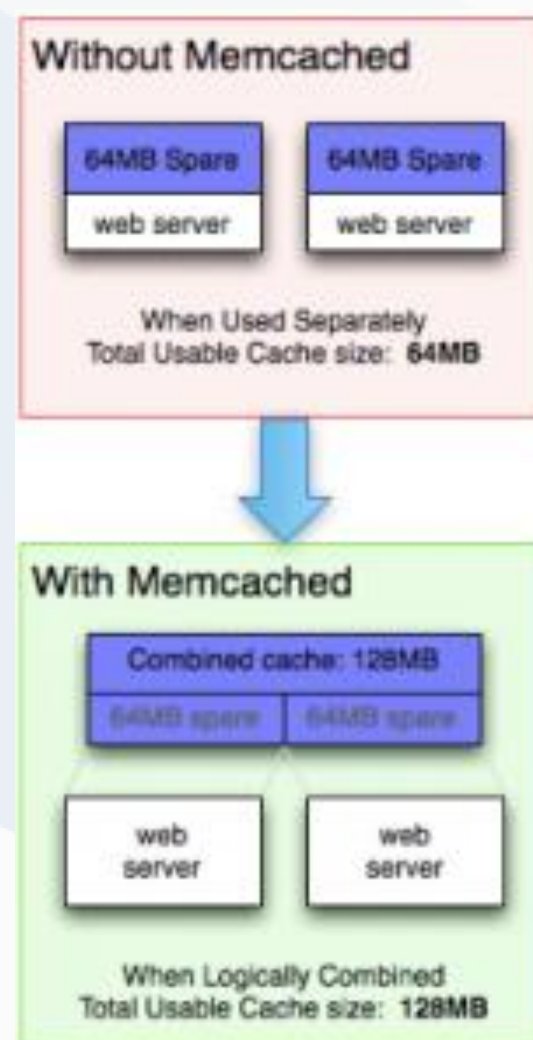
Memcached این بار را با ذخیره اشیاء داده در dynamic memory کاهش می دهد (به عنوان حافظه کوتاه مدت برای برنامه ها فکر کنید).

به تصویر زیر دقت کنید تا فرق زمانی که از کش سرور استفاده میکنید با زمانی که استفاده نمیکنید و ببینید. البته شاید اینطور به نظر برسه که هر دو سناریو دارند موری یکسان مصرف میکنند، اما اگر متوجه شده باشید زمانی که از Memcached استفاده کردیم و Memcached دنبال یک محتوایی بگرده از یک pool حافظه استفاده میکنه که باعث میشه که داده ای که ذخیره کرده را از همان آدرس در کلاستر وب شما لود کند.

معرفی Memcached

نویسنده: افشین نوا

Memcached ساده اما قدرتمند است. طراحی ساده آن باعث شده تا APIهای زیادی برای زبان محتلف داشته باشد.



معرفی Memcached

نویسنده: رهام مصلی

نحوه نصب آن به روی Centos

```
yum install memcached
```

بعد از نصب کردن memcached با editor آن را ویرایش میکنیم.

```
vim /etc/memcached.conf

##Default Memcached Settings##
-m 64
-p 11211
-u rohanm
-l 127.0.0.1
```

(-m) به شما اجازه میده تا مقداری موری .. Memcached که قرار است استفاده کنه که رو تعین کنید.

برای سایت های کوچک مقدار ۱۲۸ MB یا ۶۴ MB میتواند عالی باشد اما برای سایت های در اندازه بزگ این عدد رو تا میزان ۶۴ GBمیتوانید افزایش دهید البته بستگی به منابع شما دارد.

در قسمت -pشما میتوانید پورتی که Memcached قرار است listen کنه رو تعین کنید که میتونید تغیر بدین اما اکثر برنامه و cms ها مانند wordpress روی ۱۱۲۱۱ گوش میکند.

قسمت - ادرسی است که Memcached ارتباط برقرار میکنه و روی این ادرس listen میکنه اگر شما یه سرور Memcached برای چندین وب سایت دارین که این ادرس و باید تغیر بدین، اگر نه که همان ۱۲۷.۰.۰.۱ بگذارید بماند.

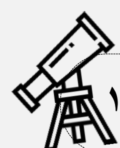
با -u میتونید تعین کنید daemon سرویس Memcached تحت چه یوزری اجرا بشه، اگر این قسمت و مانت کنید به صورت پیش فرض از کاربر روت استفاده خواهد کرد.

ز Memcached استفاده کردیم و Memcached دنبال یک محتوایی بگرده از یک pool حافظه استفاده میکنه که باعث میشه که داده ای که ذخیره کرده را از همان آدرس در کلاستر وب شما لود کند.

بعد از تمام شدن کانفیگ باید سرویس ران کنید

```
Systemctl start memcached
Systemctl enable memcached
```

امیدوارم به کارتون بیاد، مقاله بعدی در همین رابطه درباره Redis و هم حتما دنبال کنید و اگر اطلاعات دیگه ای لازم داشتین به سایت خود Memcached سر بزنید .





I Am a Geek,
We Are Together

حامی قبیله گیک‌ها باشید

[Facebook](#) 

[YouTube](#) 

[Instagram](#) 

[Telegram](#) 

[Aparat](#) 

[Twitter](#) 

www.GeeksTribeMedia.com



For Honor

We Fight For Beliefs

متین میرزایی

For Honor

نویسنده: متین میرزایی

سلام

این بار با چهارمین نقد گیم با هم همراه هستیم و مثل همیشه این مورد را یادآوری می کنم که این نقد صرفاً نظر شخصی بنده با توجه به دلایل ذیله و ممکن است که با نظر شخصی شما متفاوت باشد .

طبق معمول میان حروف انگلیسی قرعه کشی کردم و حرف Fانتخاب شد و بازی های مشهور که با این حرف شروع می شوند هم کم نیستند ، ولی با توجه به این که در ایام برگزاری E3هستیم و این بازی عالی هم هنوز برای بسیاری از پلیر های خوب کشورمان ناشناخته است تصمیم گرفتم که این نقد راجع به بازی for honor باشد .

پ.ن : electronic entertainment expo یا همان E3 ، گردهمایی سالانه ی شرکت های بزرگ بازی سازی در شهر لس آنجلس است که معمولاً هر سال اواخر ماه می یا اوایل ماه ژوئن برگزار می شود و در این گردهمایی این شرکت ها محصولاتی که قصد ساختشان را دارند و یا در حال ساخت آن ها هستند را رونمایی می کنند .

توضیح :

این بازی محصول شرکت یوبیسافت است که یکی از بهترین شرکت های بازی سازی حال حاضر است .

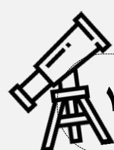
بخش اعظم و مهم این بازی توسط تیم یوبیسافت مونترال نوشته شده و این بازی با موتور بازی سازی anvil ساخته شده است .

وقتی از سبک درباره یک فیلم حرف می زنیم قطعاً ما با تعداد محدودی ژانر طرف هستیم ولی بازی های رایانه ای این طور نیستند ،

تفاوت این دو مورد در اینجاست که یک بازی ممکن است از تعداد خیلی زیادی سبک خاص پیروی کند و از طرفی دید های متفاوت این سبک ها را متفاوت ببینند . (البته بنده از نقد فیلم سررشته ندارم ولی تا جایی که اطلاع دارم به همین شکل هستند .)

مثلاً در استیم پلیر ها به این بازی سبک هک اند اسلش را نسبت دادند که این حرف کاملاً غلط است ، چرا ؟

به دلیل اینکه در تعریف سبک هک اند اسلش (hack and slash) آمده است که در صورتی که بازی شما دارای سبک اکشن هم باشد در نتیجه هک اند اسلش به معنای بیت ام آپ (beat em up) است ، یعنی این که اگر شما اعتقاد دارید بازی شما هم دارای سبک اکشن و هم دارای سبک هک اند اسلش است پس شما یک بازی بکش و برو جلو دارید که کاملاً هم یک طرفه است که به عنوان چند مثال می شود به بازی های dynasty warriors ، warriors orochi و سری devil may cry اشاره کرد که این مفاهیم راجع به بازی for honor کاملاً غلط است چون که مفاهیم کومبو ها و دفاع و حمله در این بازی کاملاً با بقیه بازی ها متفاوت است و این سبک جدید و ترکیب دفاع ، حمله و شباهت آن به جنگ واقعی کاملاً بی نظیر است .



For Honor

نویسنده: متین میرزایی

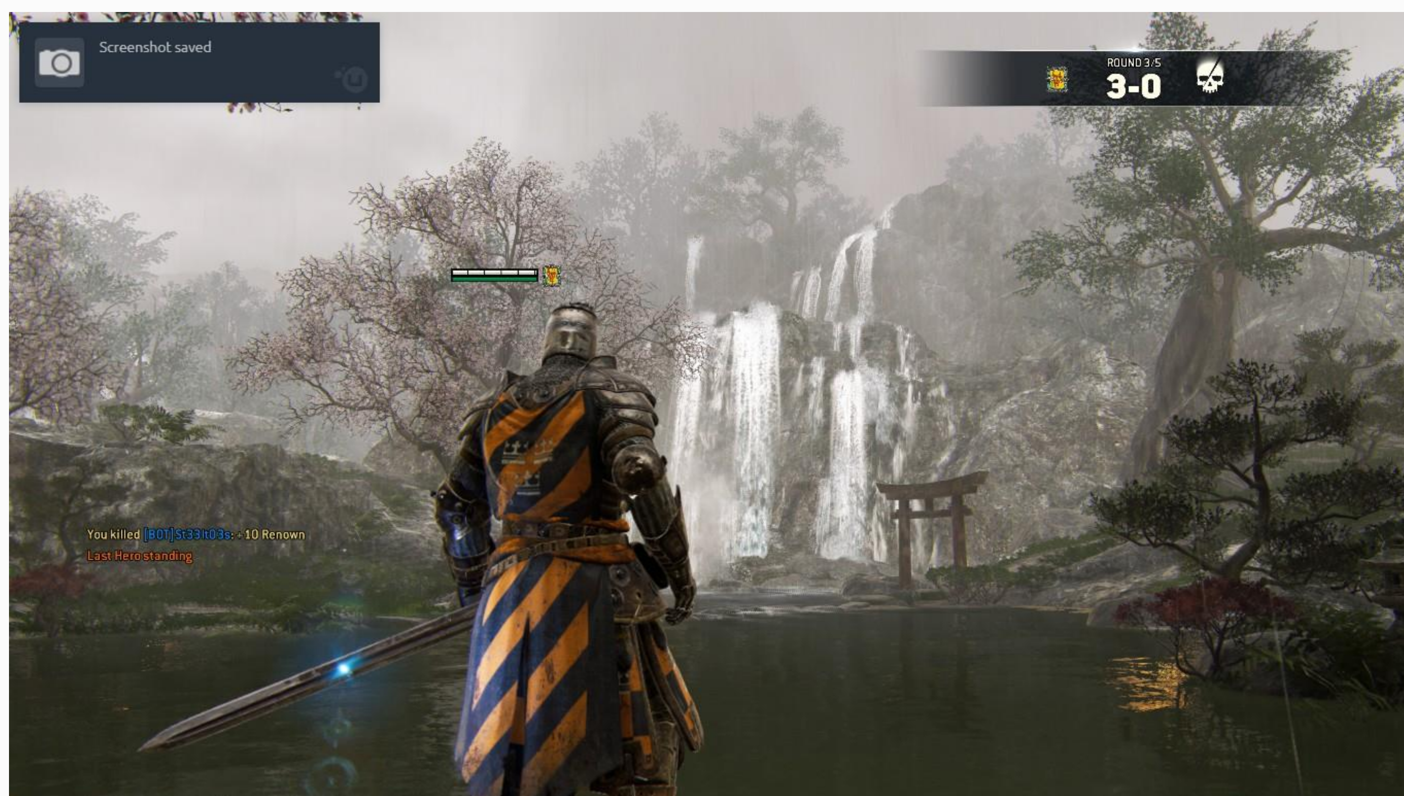
تنها دلیل توضیح این کلمات به ظاهر سخت این بود که به این مطلب برسیم که سبک هر بازی منحصر به فرد است و نباید آن را به بقیه بازی ها نسبت داد و اگر که دو بازی دقیقاً مثل هم باشند دزدی فرهنگی شکل گرفته است .

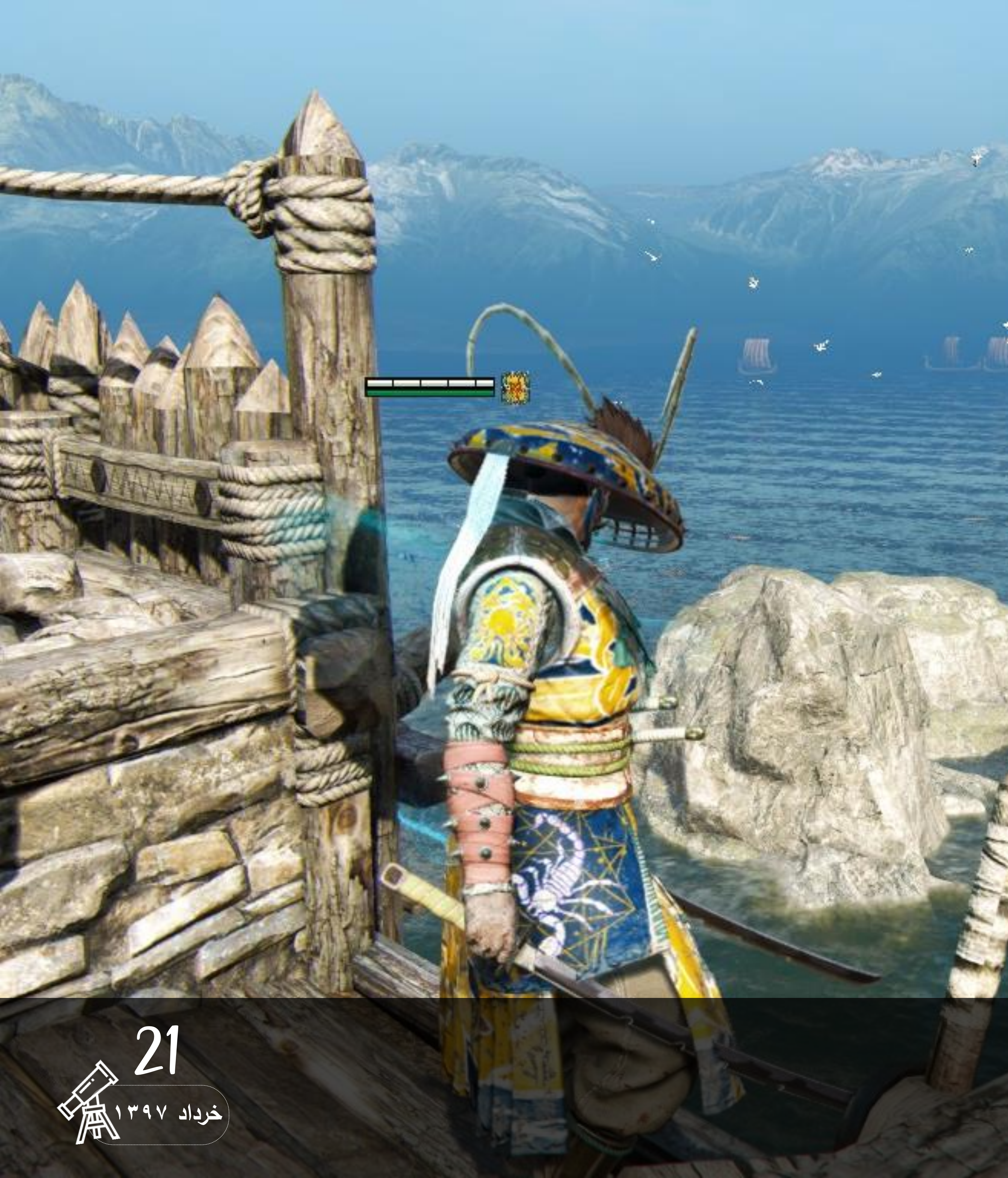
و اما در پله بعدی باید به این مورد اشاره کرد که for honor علاوه بر پیچیدگی داشتن چند سبک در خود سبک جدیدی در بخش gameplay عرضه کرده که در ادامه به توضیح آن می پردازیم .



graphic :

درباره توضیح گرافیک این بازی باید به این نکته اشاره کنم که این بازی گرافیکی به شدت چشم نواز و طبیعی دارد و مناظر این بازی در بدترین حالت ممکن از تمامی بازی هایی که تا به حال دیدید زیبا تر است .





For Honor

نویسنده: متین میرزایی

این در حالیست که گرافیک این بازی از اکثر بازی های فعلی سبک تر است و با کمترین سخت افزار ممکن بهترین بازده را به نسبت بازی های فعلی می دهد .

برای توضیح این مورد باید به نقطه ی منفی این بخش از بازی اشاره کرد ، در هر مکان از این بازی شما مناظری با بیشترین حد جزئیات رو مشاهده می کنید ، اما این جزئیات و این موارد اغلب بی روح هستند ، مثلاً :

تمام کارکتر ها دارای جزئیات و آسیب پذیرند و خون ریزی می کنند .

در صورت استفاده از ابزار جنگی محیط تا مدت زمان خاصی تغییر می کند . (مثلاً در زمان دستور تیر ، تیر ها به شکل خیلی زیبایی با محیط برخورد می کنند و زمین را تغییر می دهند حتی در زمان برخورد میزان مناسبی خاک هم از روی زمین بلند می شود و یا وسایل آتش زا و سایر وسایل جنگی که تعدادشان کم نیست .)

سرباز های عادی و برخی از وسایل هم در محیط تغییر می کنند .

آب و آتش و مواردی که باعث صدمه رساندن و مرگ حتمی می شوند هم همیشه در حال تغییر اند .

بقیه موارد ممکن است ک حرکت کنند ولی در اصل تغییرشان دست ما نیست و روی کارکتر هم تاثیر ندارند . (به جز برف و باران که در صورت قدم زدن روی آن ها تا حدودی تغییر می کنند و صدا می دهند .)

ما تعداد خاصی مپ داریم که خارج آن ها برای کارکتر تعریف نشده و صرفاً یک فیلم به سه بعد هستند .

ولی نکته جالب این مورد این است که اصلاً این موارد به چشم نمی آیند .

در کل می شود گفت که این بازی دارای یک گرافیک بسیار زیبا ، با پیش نیاز های پایین ، با جزئیات فوق العاده بالا و نسبتاً در بعضی موارد بی جان است . (نکته جالب این که بنده با قرار دادن تنظیمات گرافیکی در بالاترین حالت و وضوح ۷۶۸ * ۱۳۶۶ فقط ۱۶۰۰ مگابایت از حافظه vram اشغال کردم .)


For Honor
- wallpaper



For Honor

نویسنده: متین میرزایی

story :

در عین حال که این بازی بیشتر به خاطر حالت های مولتی پلیر و آنلاین خود معروف است دارای داستانی به شدت زیباست .

در حال حاضر داستان این بازی شامل سه فصل است و دلیل وجود سه فصل وجود سه اقلیم (faction) است ، بله سه اقلیم در این زمان بازی دارای سه اقلیم (سامورایی ، شوالیه ، وایکینگ) است .

و اما چرا در حال حاضر ؟

همان طور که از ابتدای این متن گفتم ما در روز های برگزاری E3هستیم و از طرفی سازندگان این بازی به شدت در حال آپدیت کردن بازی و اضافه کردن جزئیات بیشتر هستند و در کنفرانس E3 اعلام کردند که در حال ساخت یک اقلیم جدید مربوط به قهرمان های کشور چین در محدوده ی wu lin هستند .

که ممکن است فصل جدیدی به حالت داستانی بازی اضافه شود .

و اما بعد و در مورد داستان بازی تا به الآن باید این طور ادامه بدهم که ، بازی در مورد جنگ است و اینکه چرا این جنگ هیچ وقت در دنیای این بازی تمام نمی شود و در مورد شخص منفی اصلی بازی به نام apollyon که همیشه خواستار ادامه ی جنگ است و راهکار هایی سرشار از نبوغ برای این مضمون ارائه می دهد . (اسپویل کردن داستان این بازی را بیشتر از این درست نمی بینم ، چون یک معما ی حل شده شگفتی ای برای کسی ندارد .)

For Honor

نویسنده: متین میرزایی



حالت داستانی این بازی دو مورد دست آورد دارد اضافه دارد که شما باید بعضی وسایل خاص را تخریب کنید و یا برخی از وسایل و یا مکان های تاریخی را پیدا کنید تا اطلاعات درباره آن مورد توسط apollyon برای شما (پلیر نه کارکتر بازی) توضیح داده شود .

برای هر مرحله شما باید قابلیت ویژه کارکتر خود را تنظیم کنید و در بعضی از مراحل باید ظاهر کارکتر خود را عوض کنید .

مراحل بازی دارای چهار سطح هستند و شما می توانید حالت داستانی را دو نفره با دوستتان بروید .

gameplay :

این بازی دارای حالات بسیار زیادی برای بازی کردن تک نفره و چند نفره است . (۸ - ۱ نفره)

اخیراً حالت آموزشی به بازی اضافه شده که حتی حالت آموزشی هم داستان خاص خود را دارد .

برای اجرای این بازی حتماً باید به اینترنت وصل باشید این حرکت بنا به دلایل خاصی برای اجرای خود بازی و یا کرک نشدن آن ایجاد شده است .

در ابتدای اجرای این بازی شما باید حتماً در یک اقلیم عضو شوید و در ادامه باید با جنگیدن در بخش مولتی پلیر به رشد اقلیم خود کمک کنید و دشمن را به عقب برانید .

معمولاً در صورتی که تغییر خاصی در بازی ایجاد نشده باشد و یا اینکه واقعه ی خاصی رخ نداده باشد هر اقلیم می تواند در سه جبهه بجنگد . (در صورت وجود واقعه ی خاص تعداد جبهه ها به چهار افزایش می یابند .)

For Honor

نویسنده: متین میرزایی

حالت های جنگ در بخش مولتی پلیر تا به این زمان به این شکل است :
Duel : مبارزه ای دارای پنج راند ، یک به یک در برابر پلیر و یا هوش مصنوعی
Brawl : مبارزه ای دارای پنج راند ، دو به دو در برابر پلیر و یا هوش مصنوعی
death match : مبارزه ای دارای پنج راند ، چهار به چهار در برابر پلیر و یا هوش مصنوعی
Dominion : مبارزه ای چهار به چهار در برابر پلیر و یا هوش مصنوعی با قوانین خاص شبیه به (capture zone) برای تصاحب مکان های مختلف جنگ تا زمان پیروزی و عقب راندن دشمن مثل یک جنگ واقعی
Tribute : مبارزه ای چهار به چهار در برابر پلیر و یا هوش مصنوعی با قوانینی خاص شبیه به (capture the flag) ها ، در اصل باید یک سری پیشکش را در این مبارزه بردارید و در معابد خود بگذارید تا خدایان به تیم شما عنایت کنند . (ه__ه)
در بازی در برابر هوش مصنوعی حداقل باید در صورت امکان یک تیم دارای پلیر تماماً پلیر باشد و تیم دیگر کاملاً هوش مصنوعی .
در صورت ترک عمدی تیم در جنگ شما یک ربع ساعت قادر به بازی کردن با پلیر نیستید و این مورد در صورت قطع شدن اینترنت و یا خراب شدن سیستم و یا کرش شدن بازی اتفاق نمی افتد و در این تنبیه نهایت انصاف صورت گرفته است .
در حالت کاستوم گیم شما می توانید یک مبارزه را با قوانین خود بسازید .
حالت رنک برای دو حالت دوئل و دامینین هم وجود دارد که شما با رفتن به حالت رنک ، رنک می گیرید و با پلیر هایی در سطح خودتان برای جوایز بیشتر می جنگید .

در مورد ارتباط با سرور های این بازی باید این مورد را در نظر داشته باشیم که در حال حاظر بهترین سرور ها برای بازی در کشور ما مربوط به این بازی است که پینگ تایم با این سرور ها معمولاً از ۴۰ تا ۵۰ است . در انتها ی این جنگ ها شما هم برای خود جایزه و اسلحه و پول هم برای اقلیمتان سرباز می برید .
لول (level) بندی هم در این بازی به شکل دیگری است ، شما در اصل با لولتان شناخته نمی شوید و در اصل با شهرتتان شناخته می شوید .
هر بیست لول (level) برای شما یک درجه شهرت (reputation) به حساب می آید و شما در اصل تنها دارای شهرتید نه سطح و این کارکتر های بازی هستند که هم لول دارند و هم شهرت و شهرت شما مجموع شهرت کارکتر هایتان می شود .
ابزار و وسایل کارکتر ها هم مسائل خاص و پیچیده ی مربوط به خود را دارند که توضیح آن ها سخت و طولانیست و در این زمان توانایی توضیح آن ها را ندارم .
و اما در باره ی توضیح بهترین و جدیدترین و پیچیده ترین بخش بازی و یا همان مبارزه بین چند نفر .
در زمان مبارزه شما دو حالت معمولی و گارد مود (guard mode) دارید که در حالت گارد مود سرعتتان پایین و توانایی دفاع و حمله در جهات متفاوت دارید و این درحالیست ک این امکانات در حالت معمولی ندارید ولی توانایی دویدن و برخی حملات خاص را دارید .
(نمی شود از این مورد گذشت که دویدن و رفتار های کارکتر های بازی کاملاً شبیه به رفتار های واقعی است و هیچ بازی ای به این جزئیات تا به حال نرسیده است .)

For Honor

نویسنده: متین میرزایی

در حالت گارد با توجه به کارکتر مورد نظر شما گاردتان کاملاً محکم و یا کمی سست است و دلیل این امر قوی و یا سریع بودن کارکتر معمولیست و این طبیعیست ک یک شمشیر کوچک نمی تواند در برابر یک اسلحه اندازه ی تنه ی درخت مقاومت کند ولی در جواب می تواند جاخالی بدهد و از بقل به دشمن حمله کند و یا از حمله ی دشمن استفاده کند و تا قلب حریف پیش برود چرا که دشمنی که تمام توانش را برای یک ضربه ی قوی می گذارد و هر دو دستش برروی اسلحه است و نمی تواند از خودش دفاع کند ، خب در عوض دشمن سنگین وزن هم ایده هایی دارد !؟

ما چهار بخش بسیار ساده و پایه ای داریم :

۱ – گارد گرفتن ۲ – ضربات سبک ۳ – ضربات سنگین ۴ – گارد برک (guard break) که گارد دشمن را باز می کند .

این موارد قابل دفاع و ضد حمله اند و ممکن است این حرکات به ضرر شما بشوند و از طرفی اگر شما در این بازی مهارت پیدا کنید می توانید دشمن را گول بزنید تا فکر کند ک شما می خواهید یک حرکت ساده کنید که به دنبال ضد حمله برود و شما بر ضد حمله ی او ضد حمله بزنید و حتی چهار و پنج بار این حلقه را ادامه دهید و حقه هایی که همگی از هوش نشات می گیرند .

تعداد ضربات و حقه های هر کارکتر به تعدادی زیاد است که حتی بنده که در این بازی در سطح نسبتاً بالایی قرار دارم هنوز تمامی حقه ها را یاد نگرفته ام و هر روز که بازی می کنم چند حقه به ذهنم می رسد و هر روز به این فکر می کنم که واقعاً در این دنیا چند ایده می تواند وجود داشته باشد .

(اگر روزی ۲ ، ۳ و یا ۴ به ۱ شدید اصلاً نترسید کافیست که موقعیت را اداره کنید و از طرفی کارکترتان هم همیشه در صورت دفاع کردن و یا مهارت بالای شما عصبانی می شود و برای انتقام بهتر می جنگد و این نوع جنگ بین یک و یا چند نفر به شدت شبیه دنیای واقعی است .)

با توجه به این که کارکتر های بازی زیاد اند و پیچیدگی هر کارکتر به شدت زیاد است بنده متاسفانه توانایی توضیح بیشتر در زمینه ی جنگ های یک به یک در حال حاضر را ندارم ولی اگر در این زمینه سوالی داشتید ، حتماً با ما در اشتراک بگذارید .

در کل اگر بخواهم راجع به این بازی به صورت خلاصه توضیح بدهم باید این نکته را باز خاطر نشان کنم که اگر فکر می کنید بدون فکر می روید و همه را شکست می دهید کاملاً اشتباه می کنید ، یا فکر کنید و یا شکست بخورید .

همان طور که در کل مقاله در باره E3 و این بازی و تحولات آن توضیح دادم باید به این نکته اشاره کنم که :

این بازی در حالت های مختلف فروخته می شود و در فروشگاه های مختلف و ارزان ترین حالت این بازی در استیم ۱۵ دلار است و در بهترین حالت به پول رایج ایران حدوداً ۵۰ هزار تومان می رسید ولی در E3 سازنده های بازی اعلام کردند که شما به مدت یک هفته (۱۸ – ۱۱ june) می توانید این بازی زیبا و با ارزش را به حساب uplay خود اضافه کنید و این بازی را تا همیشه نگه دارید .

For Honor

نویسنده: متین میرزایی

اگر شما هم دوسدار پرورش هوش خود هستید و دوست دارید که افتخار را به معنی واقعی حس کنید و خودتان را کاملاً به چالش بکشید

این بازی ، بازی شماست ، چرا که شما در صورت دیدن حقه ای جدید باید در لحظه تصمیم خود را عوض کنید و یا اینکه در زمان تمرین حقه های جدید و زیرکانه بسازید ولی هیچ وقت این مورد را فراموش نکنید عصبانیت آفت پیروز شدن در این بازی است در صورت باخت عصبی نشوید .

امیدوارم این مقاله برای شما مفید بوده باشد و اگر در بخشی کم کاری شده حتماً با ما به اشتراک بگذارید .

شاد و پیروز باشید . (عصبی نباشید)


For Honor
- wallpaper

قسمت دوم

KVM Linux (2)

Don’t miss!

محمدمهدی خلعت‌بری



KVM Linux

نویسنده: محمدمهدی خلعت‌بری

مقایسه مجازی سازها :

امروزه هر سرور مجازی توسط یک مجازی ساز ایجاد می شود تا هر سرور منابع خاص خود را داشته باشد تا به دسترسی به منابع سایر همسایگان جلوگیری شود. در این مطلب ما مقایسه مجازی ساز ها را برای شما ارسال کردیم تا بتوانید بهترین تصمیم را بگیرید.





در حال حاضر چهار مجازی ساز محبوب در جهان وجود دارد که OpenVZ ، KVM ، XEN و VMWare نام دارند. البته مجازی ساز های دیگری نیز وجود دارد اما محبوبیت زیادی ندارند ، بنابراین ما این چهار مجازی ساز را با هم مقایسه می‌کنیم تا بتوانید بهترین را انتخاب کنید.

OpenVZ

Openvz یک مجازی ساز متن باز Hypervisor از نوع hosted یا type2 است رایگان است که روی سیستم عامل لینوکس نصب می شود ، توسط openvzتنها می توانید سرور مجازی لینوکس ارائه کنید و در این مجازی ساز امکان ارائه سرور مجازی ویندوز وجود ندارد. Openvz از یک کرنل استفاده می کند و تمام سرور های مجازی ایجاد شده توسط openvz از یک کرنل استفاده می کنند که این مورد یکی از معایب این مجازی ساز است. معمولا openvz با امکان نصب سیستم عامل خودکار ارائه می شود که نیاز به دانش فنی زیادی ندارد.

Overselling

Openvz شایع ترین تکنولوژی مجازی ساز بر بازار vps است چرا که فروش افراطی در این مجازی ساز بسیار راحت است. در واقع Overselling یا همان فروش افراطی باعث می شود که منابعی بیشتر از خود سرور به کاربران فروخته شود مثلا در صورتی که سروری ۱۰۰ گیگ هارد دارد هیچ محدودیتی در فروش سرور سرویس به اندازه ۱ ترابایت یا بیشتر نیز وجود ندارد. با تکیه به این واقعیت که هیچ کاربری تمام منابع خود را استفاده نمی کند ، فروشندگان اقدام به ارائه بیش از حد سرور می کنند.

KVM Linux

نویسنده: محمدمهدی خلعت‌بری

Overselling در openvz معمولا باعث افت کیفیت و عملکرد سرور مجازی می شود. در openvz کاربر می تواند ورودی و خروجی زیادی در سرور بر روی دیسک بنویسد که می تواند روی سایر کاربران نیز تاثیر بگذارد.

با این حال Overselling در openvz اغلب باعث ارائه سرویس کم هزینه تر به کاربر می شود که گاها هزینه تمام شده برای کاربران نیز تفاوتی ندارد اما در اینصورت شما می توانید از منابع بیشتری بدون پرداخت هزینه بیشتر استفاده کنید اما این مورد برای کار های تجاری متوسط و بزرگ مناسب نیست.

مزایا : openvz

سرور های مجازی openvz به دلیل Overselling معمولا ارزان تر از سایر مجازی ساز ها هستند.

معمولا پردازش کمتری در سرور اصلی ایجاد می شود

ارائه سرویس با قابلیت نصب اتوماتیک سیستم عامل

معایب : openvz

کند تر بودن سرور مجازی معمولا به دلیل فروش افراطی

پشتیبانی تنها از سیستم عامل لینوکس

کرنل اشتراکی

KVM

KVMیک مجازی ساز متن باز Hypervisor یا Native است که توسط بنیان رد هت حفظ شده است ، در حالی که بخشی از کرنل سیستم عامل میزبان باید لینوکس باشد ، هرچند این مجازی ساز امکان ارائه سرور مجازی ویندوز را نیز دارد ، در kvm تمام منابع به کاربر اختصاص داده می شود ، بنابراین امکان Overselling و فروش افراطی در این مجازی ساز وجود نخواهد داشت.

مزایا : KVM

بدون Overselling – انزوای کامل

پشتیبانی از ویندوز و لینوکس

معایب : KVM

گران تر از Openvz

XEN

XEN یک مجازی ساز متن باز Hypervisor از نوع برهنه فلزی است که بخشی از هسته لینوکس است که توسط بنیاد لینوکس حفظ می شود. مانند KVM در XEN نیز تمام منابع به کاربر اختصاص داده می شود و Overselling وجود ندارد.

مزایا : XEN

بدون Overselling – انزوای کامل

پشتیبانی از ویندوز و لینوکس

KVM Linux

نویسنده: محمدمهدی خلعت‌بری

معایب :XEN
گران تر از OpenVZ
حاشیه کندتر از KVM

VMWare

VMWare یک مجازی ساز Hypervisor از نوع برهنه فلزی است که توسط vmware حفظ می شود ، با توجه به ماهیت اختصاصی آن، هزینه صدور مجوز نه گران برای سرویس دهندگان وجود دارد ، معمولا VMWare روی سرور های بزرگ یا سرور های کسب و کار و تجاری دیده می شود. در مقایسه با سایر مجازی ها vmware بیشترین امکانات را به کاربران ارائه می دهد و معمولا پشتیبانی تجاری خوبی دارد ، مشابه KVM و XEN ، وی ام ویر نیز منابع کاملا اختصاصی به کاربران ارائه می کند.

مزایای : VMWare
بدون overselling – انزوای کامل
پشتیبانی از تقریبا از تمام سیستم عامل ها
پشتیبانی تجاری
معایب VMWare : هزینه بیشتر در مقایسه با سایر مجازی ساز ها

در قسمت بعدی با آموزش راه اندازی KVM در Ubuntu در خدمت شما خواهم بود.

هرکس که فکر می‌کند تقدیر،
آینده‌اش را تعیین کرده‌است
در حقیقت به ضعف اراده خویش اعتراف کرده.

ماکس پلاتک

شبکه تلفن همراه و ساختار آن

بردیا

شبکه تلفن‌های همراه و ساختار آن

نویسنده: بردیا

یکی از مهم‌ترین و حیاتی ترین اختراع که به دست بشر ساخته شده تلفن همراه و یا موبایل می باشد. اولین شبکه ای که برای برقراری ارتباط تلفن های همراه ساخته شد اواخر دهه ۷۰ میلادی بود و به عنوان اولین نسل به اختصار G1 نامگذاری گردید. اولین کشور های که از این تکنولوژی نو ظهور آن زمان برای تجارت استفاده کردند کشورهای آمریکا و ژاپن بودند.

سپس نسل های دیگر شبکه به مدت تقریبا هر ده سال بروز می گردید و نسل های جدید با قابلیت های بسیاری را به تلفن همراه ارائه میداد. نسل بعد G ۲ بود که در دهه ۹۰ به شبکه تلفن همراه اضافه گردید و استاندارد سازی پروتکل های آن به وسیله GSM در کشور فنلاند به ثبت رسید.

در نسل دوم امکانات جالبی به شبکه تلفن همراه اضافه گردید تا استفاده از دستگاه های بی سیم در بین اجتماع رایج تر شود. از امکانات اضافه شده می توان به رمزنگاری مکالمات تلفن همراه ، استفاده از دیتا برای ارسال و دریافت SMS و پیام های مولتی مدیا MMS اشاره نمود. تمام متن ها و پیام ها به صورت کدگذاری شده بود و تنها کسی که می توانست پیام را مشاهده کند، گیرنده آن بود.

بعد از G۲ یک جرقه ای در ساخت تلفن همراه با امکانات روز زده شد تا مردم بتوانند با در کنار داشتن تلفن همراه مدرن از امکانات متعدد شبکه استفاده کنند.

نسل سوم G ۳در اواسط دهه ۲۰۰۰ به سیستم مخابراتی افزوده شد. در این نسل ایرادات و نواقصی که در ۲ Gوجود داشت به روز گردید. سرعت اینترنت افزایش پیدا کرد، دسترسی موبایل به اینترنت آسان شد و همچنین برقرار کردن تماس تصویری در نسل ۳ Gامکان پذیر بود.

انتها در این نسل سرعت اینترنت کم بود اما در بروز رسانی بعدی به نام G ۳.۵ و G۳.۷۵ بود سرعت اینترنت به Mbit/s رسید تا تلفن های هوشمند و دستگاه های دیگری که به شبکه متصل می شوند از سرعت بالا بهره‌مند گردند.

4G نسل چهارم شبکه تلفن همراه جهشی عظیم در ارائه خدمات اینترنتی می باشد که سرعت اینترنت در آن ده برابر بیشتر از نسل قبل است. با استقبال مردم از این نسل مرورگر ها و برنامه های موبایلی روز به روز در حال بروز رسانی هستند و همچنین جستجو در اینترنت برای تلفن های هوشمند بهینه سازی شده است. این عمل و رفتار مشتریان باعث گردید تا شرکت های مخابراتی برای استفاده از اینترنت بر روی تلفن همراه بسته های مختلفی را طراحی کنند تا مشتری در ازای پرداخت هزینه ای از این بسته ها استفاده کند.

در نسل چهارم زمانی که اینترنت در بعضی از تلفن همراه متصل باشد کلمه LTE را به جای کلمه G۴ مشاهده می نمایید.

هر یک از نسل ها دارای استاندارد های هستند که به شرح زیر می باشد:

Global System for Mobile Communications : استاندارد نسل ۲ G

Universal Mobile Telecommunications System (UMTS): استاندارد نسل G۳

Enhanced Data Rates for GSM Evolution : برای نسل دوم می باشد که اگر سرعت کاهش یافت این استاندارد فعال می شود

General Packet Radio Service : اگر این استاندارد فعال باشد تلفن همراه فقط می توانید تماس برقرار کند

High Speed Uplink Packet Access : یک انتقال دهنده از جنس UMTS می باشد با این تفاوت که اجازه دسترسی به اینترنت با سرعت بالا را به کاربر می دهد

Long Term Evolution : یک اتصال رادیویی با سرعت بالا می باشد که سرعت دانلود در این نسل به ۳۰۰ مگابیت در ثانیه یا بیشتر می توان دانلود کرد.

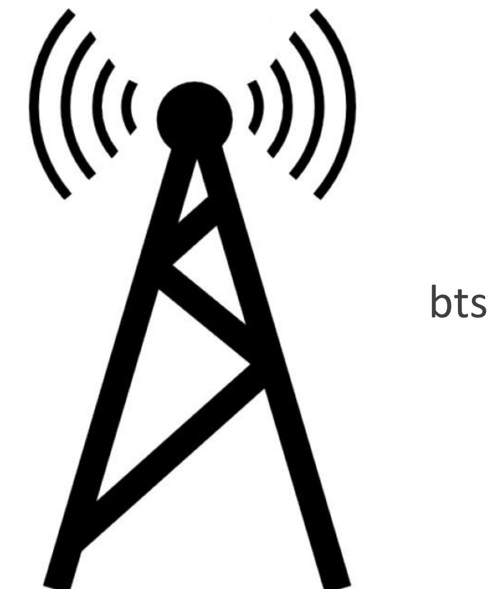
شبکه تلفن‌های همراه و ساختار آن

نویسنده: بردیا

ساختار و شبکه تلفن همراه چگونه است؟

برای ارتباط برقرار کردن ارتباط در دهه ۵۰ میلادی کابل های در سراسر کره زمین در میان اقیانوس ها کشیده شد تا سیستم تلفن کابلی ساخته شود. اما امروزه دکل های بسیاری برای تحت پوشش قرار دادن شبکه تلفن ساخته شده است که نیاز به کابل کشی کمتر می باشد.

شبکه تلفن همراه یک شبکه ارتباطی است که بین دکل های مخابراتی به وقوع می پیوندد. ساختار شبکه موبایل را می توان به شکل یک کندوی عسل تصور که هر یک از دکل ها درون یک سلول از کندو می باشد تلفن های همراه بین سلول ها یا دکل ها در حال جابجا شدن هستند. همیشه یک گیرنده ثابت وجود دارد و فقط از دکل اول به دکل بعد جابجا می شود. تصور کنید که شما حرکت هستید و در حال استفاده از تلفن همراه خود می باشید، وقتی در محدوده دکل اول قرار دارید ارتباط شما به خوبی بر قرار است و همچنان شما در حال حرکت هستید و دکل دیگری در میان راه می بینید ارتباط شما به دکل دوم متصل می گردد تا در مشکلی در ارتباط برقرار شده شما بوجود نیاید این روند همیشه در حال رخ دادن می باشد.



bts

اصلی ترین قسمت یک شبکه موبایل دکل فرستنده و گیرنده است که به آن BTS (A base transceiver station) گفته می شود. این دکل ها در همه جای شهر قابل رویت می باشد. چه در مناطق بیرون شهر و چه در داخل شهر ، ساختمان های بزرگ شهر یکی از مکان های مناسب برای دکل ها به شمار می رود. دکل های BTS دارای برد ۲۰ کیلومتری هستند که این مقدار برد مفید هر BTS به شمار می آید. اما با توجه و شرایط محیطی بدون تداخل ارتباطی برد هر دستگاه می تواند به برد ۳۵ کیلومتر دست یابد. مکان های دیگری که در آنجا هیچ نوع دستگاه دیگر رادیویی وجود نداشته باشد و یا به ندرت دیده شود برد هر دکل BTS به ۶۰ کیلومتر می رسد مانند بعضی از جاده های طولانی.

دکل های BTS به شرکت های مخابراتی کمک می کند تا مناطق مورد نظر خود را پوشش دهند و ترافیک لازم برای شبکه را فراهم نماید.

فرکانس :

زمانی که برای نسل دوم شبکه استانداردهای مجاز نوشته می شد دو نوع باند فرکانس GSM900 و GSM1800 معرفی کردند تا کاربران با استفاده از تلفن همراه بتوانند ارسال و دریافت خود را در پهنای باند تعریف شده انجام دهند.

با توجه به پیشرفت تکنولوژی در ساخت تلفن همراه باند فرکانسی جدیدی به لیست فرکانس های قبلی گوشی های هوشمند اضافه گردیده است که می تواند از ۳ و یا ۴ باند فرکانس استاندارد GSM پشتیبانی کند.

سه بانده شامل GSM 1900,GSM1800 و GSM 900 مگاهرتز است و این فرکانس ها به طور کامل در کشور های آسیایی، اروپایی و آمریکایی پشتیبانی می شود. در فرکانس چهار بانده علاوه بر سه فرکانس موجود فرکانس ۸۵۰ مگاهرتز افزوده شده است که تمام قاره آمریکا را تحت پوشش قرار می دهد.

شبکه تلفن‌های همراه و ساختار آن

نویسنده: بردیا

یکی دیگر از ابزار های اصلی شبکه سیم کارت Sim card می باشد که کلمه sim از subscribe identity module تشکیل شده است. سیم کارت یک چیپ کوچک است که با وارد کردن آن درون تلفن همراه به شبکه متصل می گردد. سیم کارت می تواند تمامی اطلاعات مهم کاربر را درون خود نگهداری کند.

زمانی که سیم کارت درون تلفن همراه قرار می گیرد و تلفن روشن می شود اطلاعات و شماره سریال دستگاه به مرکز مخابرات مورد نظر انتقال داده تا در زمان مورد نظر دستگاه را بدون داشتن سیم کارت ردیابی کنند.

با توجه به اعمال شرکت ها در ساخت جایگاه سیم کارت در تلفن همراه سیم کارت ها به چهار دسته تقسیم شدند.

Full Size SIM

Mini SIM

Micro SIM

Nano SIM

گفته می شد که قابلیت پیامک در تمامی سیم کارت های موجود در دنیا را به صورت رایگان باید به کاربران ارائه می کردند. اما شرکت ها مخابراتی برای دریافت مبالغی در کنار امکانات دیگر ارسال و دریافت پیامک را هزینه دار کردند.



Batman Arkham City

Ali_HT



Batman Arkham City

نویسنده: Ali_HT

هر فردی از یک چیز وحشت دارد و هر ترس و وحشت عواقبی را به همراه دارد. اما چه میشود اگر ترس هایش از او یک قهرمان بسازند؟ همان ترس او را تبدیل به شخصی کند که باعث وحشت هزاران فرد دیگر شود. وحشتِ تبهکارانی که در کوچه و خیابان های شهر گاتهام به دزدی،قتل،گروگان گیری، آشوب و کشت و کشتار مشغول هستند که با شنیدن اسم او تمام اندام هایشان به لرزه خواهد افتاد،قهرمانی بدون هیچ قدرت مخصوص و غیر عادی، شخصی بی ریا و خو گرفته با تاریکی، **بتمن** معروف به **شوالیه تاریکی.**

از نظر بیشتر گیمر ها و طرفداران این فرانچیز، این نسخه در زمان خودش و حتی الآن هم یکی از بهترین بازی های ابر قهرمانی و بهترین بازی ساخته شده از بتمن است. این بازی به قدری امتیاز بالایی هم از طرفداران و هم از منتقدین گرفت که به عنوان بهترین بازی سال انتخاب شد و هنوز هم نسخه GOTY یا همان Game Of The Year Edition این بازی در Steam به فروش میرسد.

مجموعه Arkham دارای چهار نسخه اصلی است، Arkham Asylum , Arkham City , Arkham Origin Arkham Knight که به طور خلاصه راجع به آنها صحبت میکنیم.

نسخه اول این بازی یعنی Arkham Asylum در تیمارستان آرکام واقع در جزیره ارکام جریان دارد. درسته که این نسخه توانست انتظارات را براورده کند ولی نسخه بعدی بازی یعنی Arkham City برتری هایی نسبت به نسخه قبل داشت که آن را با یک بازی خاصّ تبدیل میکند و یکی از آن ها شهر بزرگ تر و داستان جامع تر بود.

نسخه بعد از Arkham city هم که Arkham Orgins نام داشت نتوانست طوری که انتظار میرفت خودی نشان دهد، حتی با این که مپ بزرگتری نسبت به دو نسخه قبلی داشت. البته نمی توان از گرافیک این نسخه و شهر بزرگی که پیش روی شما میگذاشت چشم پوشی کرد، بسته الحاقی بازی که Cold Heart نام داشت از خود بازی جذاب تر بود! ولی در کل یک بازی نسبتا ضعیف به حساب می آید و بازی کوچکی که بعد از این نسخه ساخته شد Arkham Origins BlackGate نام دارد که نمیتوان آن را به مجموعه راه داد، زیرا افتضاحی بیش نبود.

Batman Arkham City

نویسنده: Ali_HT

نسخه بعدی هم که تا به حال اخرین نسخه از مجموعه Arkham بوده، Arkham knight نام دارد، این نسخه تا حدودی طرفداران را راضی نگه داشت و بزرگترین مپ را بین هر چهار نسخه داراست، همچنین گرافیک چشم گیر و هنری این نسخه چیزیست که توجه هر گیمری را به خود جلب میکند، در این نسخه بتموبیل نیز به بازی اضافه شد و شخصیت های زیادی درش حضور دارند که باعث تنوع بازی میشه. حتی شما میتوانید با دانلود کردن نسخه کامل یا با خرید DLC ها با شخصیت هایی همچون هارلی کویین، کتومن،بتگرل،و .... بازی کنید.



داستان

خط زمانی رخ دادن اتفاقات بازی بعد از کشته شدن جیسون تاد – بعد از DLC بتگرل در Arkham Knight – بعد از تبدیل شدن باربارا گوردون از بتگرل به اوراکل، و بعد از خط زمانیِ نسخه اول است.

شهر ارکام کاملا به دست تبهکاران افتاده و به جای دستگیری آنها، شهر را تبدیل به یک زندان کرده اند، بروس وین با نشان دادن مخالفت خود به این موضوع به داخل همان زندان انداخته شد. با کمک های آلفرد پسر بیلیونر ما به شوالیه ارکام تغییر شکل داد.

کاشف به عمل می آید که دکتر استرنج (هیگو استرنج، نه اون دکتر استرنجِ مارول ٺ) قصد راه اندازی پروتکلی به نام پروتکل ۱۰ دارد و ۱۰ ساعت تا اجرای این پروتکل زمان باقی مانده است. بتمن نیز بعد از نجات کتومن از دست هاروی دنت (دو چهره-Two Face) با او راجع به پروتکل ۱۰ صحبت میکند، در همین حال جوکر با اسنایپر کتومن را نشانه میگیرد و بتمن متوجه شده و او را نجات میدهد. به محل شلیک میرود و بعد از بررسی، تماسی از جوکر دریافت میکند. رَد سیگنال را دنبال کرده و به مخفی گاه جوکر میرسد.

او جوکر را بر روی ویلچر میبیند، که به شدت مریض است! بتمن بدن جوکر را چک میکند. در همین حین یک جوکر دیگر به طور ناگهانی به بتمن حمله میکند و با ماسک گاز او را گیج میکند، هارلی نیز با یک چوب بیس بال کارش را یکسره میکند. بتمن کت بسته بر روی یک صندلی بیدار میشود و جوکر را میبیند. او از رها کردنش در تیمارستان صحبت میکند و این که مصرف Titan او را به این روز انداخته. و خونش را در تمام شهر پخش کرده، بتمن ازش میپرسه "پس پروتکل ۱۰ اینه؟ مریض کردن تمام افراد شهر؟" جوکر بتمنو از سُرمی که به او وصل شده و خون جوکر را بهش تزریغ میکند مطلع کرده و میگوید: " پروتکل ۱۰؟ اصلا در بارش نشنیدم!"بتمن را از پنجره بیرون میندازد و میگوید که فقط مستر فریز میتواند پادزهر را درست کند در غیر این صورت هر دوی آنها و بیشتر افراد شهر خواهند مرد.

Batman Arkham City

نویسنده: Ali_HT

بتمن بعد از پیدا کردن فریز متوجه میشود که برای ساخت پادزهر به خون رأس الغول فرمانده لیگ قاتلین نیاز دارد زیرا او بار ها به داخل چشمه جاودانگی رفته است. و یکی از اعضای لیگ قاتلین رو تعقیب میکند تا به رأس برسد، به سختی به لیگ قاتلین راه پیدا میکند، و تالیا (دختر رأس) را ملاقات میکند. به او میگوید که سمّی در بدنش در حال کشتن اوست، و قصد دارد با شکست دادن رأس تبدیل به رأس الغول بعدی شود! او نیز بتمن را همراهی میکند، رأس با دیدن بتمن درخواست میکنم که او را بکُشد، بتمن هم زیر قولش زده و میگوید این تنها راهی بوده که رأس را ملاقات کند و فقط به مقداری از خون او احتیاج دارد، رأس پیر و فرسوده به داخل گودال لازارس میرود، و با بدنی تازه و چالاک بیرون می آید و نبردش را با بتمن آغاز میکند. بتمن نیز پیروز شده و یک نمونه خون از او میگیرد، و برای دکتر فریز میبرد. فریز دو شیشه از پادزهر درست میکند اما یکی را در صندوق گذاشته و دیگری را جلوی چشمان بتمن از بین میبرد! و سعی میکند از بتمن باج بگیر، با مخالفت بتمن نبردی بین این دو شروع میشود طوری که آنها متوجه دزدیده شدن پادزهر توسط هارلی نمی شوند و با صندوق خالی مواجه میشوند.

بتمن به مخفی گاه جوکر میرود و متوجه میشود که او درمان شده است. بعد از شکست دادن جوکر، از بدشانسی زیر اوار گیر کرده و جوکر از فرصت استفاده میکند تا کار بتمن را یکسره کند اما تالیا سر رسیده و با پیشنهاد جاودانگی او را منصرف میکند. بتمن هم به کمک کتومن از زیر اوار نجات پیدا کرد و متوجه اجرا شدن پروتکل ۱۰ میشود! او بعد از رسیدن به برج استرنج، او و پروتکلش را متوقف میکند اما رأس سر میرسد و استرنج را به قتل میرساند، استرنج نیز قبل از مرگش پروتکل ۱۱ را فعال میکند که باعث انفجار برج میشود، بتمن و رأس از برج به بیرون میپرند،اما رأس روی شیئی تیز فرود می آید و ظاهرا جان خود را از دست میدهد. بعد از این قضایا جوکر پیغامی مبنی بر مکان زندانی کردن تالیا به او میفرستد،تالیا پادزهر را از هارلی قبل از رسیدن به جوکر گرفته بوده و جوکر دارویی مصرف نکرده بود! بعد از رسیدن بتمن، تالیا به سرعت جوکر را به قتل میرساند و هنگام حرف زدن با بتمن از یک جوکر دیگر تیر میخورد! جوکری که به دست تالیا مرده بود بلند شده و به کلِی فیس تغبیر شکل میدهد!

Batman Arkham City

نویسنده: Ali_HT

بعد از جنگ بین این دو، کفِ مکان خراب شده و هردو آنها کنار گودال لازارس سقوط میکنند. بتمن گودال را نابود کرده و نصف پادزهر را استفاده میکند. اما جوکر با حماقت چاقویی در دست بتمن فرو کرده، و پادزهر از دست او به زمین می افتد... جوکر با لبخند همیشگی کلمات اخرش را به زبان می آورد: "بعد از همه کار هایی که کردم ،کشتن شاگردت،اینهمه قتل و کشتار و در اخر کشتن تالیا، اما هنوز هم میخواستی نجاتم بدی!" و جان خود را از دست میدهد! بتمن او را با دستان خود به بیرون از ارکام سیتی برده و تحویل کمیسر گوردون میدهد. و بازی پایان میابد.



بتمن به مخفی گاه جوکر میرود و متوجه میشود که او درمان شده است. بعد از شکست دادن جوکر، از بدشانسی زیر اوار گیر کرده و جوکر از فرصت استفاده میکند تا کار بتمن را یکسره کند اما تالیا سر رسیده و با پیشنهاد جاودانگی او را منصرف میکند. بتمن هم به کمک کتومن از زیر اوار نجات پیدا کرد و متوجه اجرا شدن پروتکل ۱۰ میشود! او بعد از رسیدن به برج استرنج، او و پروتکلش را متوقف میکند اما رأس سر میرسد و استرنج را به قتل میرساند، استرنج نیز قبل از مرگش پروتکل ۱۱ را فعال میکند که باعث انفجار برج میشود، بتمن و رأس از برج به بیرون میپرند،اما رأس روی شیئی تیز فرود می آید و ظاهرا جان خود را از دست میدهد. بعد از این قضایا جوکر پیغامی مبنی بر مکان زندانی کردن تالیا به او میفرستد،تالیا پادزهر را از هارلی قبل از رسیدن به جوکر گرفته بوده و جوکر دارویی مصرف نکرده بود! بعد از رسیدن بتمن، تالیا به سرعت جوکر را به قتل میرساند و هنگام حرف زدن با بتمن از یک جوکر دیگر تیر میخورد! جوکری که به دست تالیا مرده بود بلند شده و به کلِی فیس تغبیر شکل میدهد!

بعد از جنگ بین این دو، کفِ مکان خراب شده و هردو آنها کنار گودال لازارس سقوط میکنند. بتمن گودال را نابود کرده و نصف پادزهر را استفاده میکند. اما جوکر با حماقت چاقویی در دست بتمن فرو کرده، و پادزهر از دست او به زمین می افتد... جوکر با لبخند همیشگی کلمات اخرش را به زبان می آورد: "بعد از همه کار هایی که کردم ،کشتن شاگردت،اینهمه قتل و کشتار و در اخر کشتن تالیا، اما هنوز هم میخواستی نجاتم بدی!" و جان خود را از دست میدهد! بتمن او را با دستان خود به بیرون از ارکام سیتی برده و تحویل کمیسر گوردون میدهد. و بازی پایان میابد.

Batman Arkham City

نویسنده: Ali_HT

تغییرات و گیم پلی بازی

این نسخه تغییرات کم ولی بهینه سازی هایِ زیادی به همراه داشت. سیستم جنگیدن و مبارزات بازی طوری طراحی شده که میتواند برای ساعات متوالی شما را سرکرم کند. کمبو ها و حرکات مختلف برای هر نوع اتک و دفع هر اتک، ۴ نوع حمله خاص که هرکدام برای یک زمان خاص هنگام مبارزه مناسب هستند. صدای شکستن استخوان های دست و پا و ضربات مشت و لگد، حرکت های سریع بتمن و کند شدن لحضات حساس، عوالی هستن که باعث میشود حس خوبی به شما دست بدهد و دلتان نخواد که از مبارزه دست بکشید.

دو نوع مبارزه در بازی وجود دارد که یکی جنگیدن است و دیگری از پا در آوردن دشمنان مسلح به صورت مخفیانه. در مبارزات باید تمام دشمنان را با دریافت کمترین دمیج از پای در بیاورید و در دیگری از روی سکو ها پشت پنجره ها بالا سر دشمنان یا زیر پای آن ها و یا با استفاده از وسایل و گجت های بتمن آن ها را نوبت به نوبت گرفته و از پای درآورید.

طراحی مراحل و راز های بازی

یکی دیگر از خوبی های این بازی مراحل هیجان انگیز و مکان های زیبایش است. برای مثال باس فایت مستر فریز جذاب ترین و در عین حال سخت ترین باس فایت بازی است.

او را نمیتوان با مشت و لگد از پا در آورد، و باید حتما از روش های مختلف استفاده کنید و هر روش بعد از یک بار استفاده دیگر قابل استفاده نیست زیرا فریز ضعفش را نسبت به آن روش بر طرف میکند. وقتی بازی را تمام میکنید تمام مکان هایی که در آن دشمنان را نفله میکردید، مانند موزه یا ساختمان GCPD را سکوت فرا میگیرد و تمسفر جالبی را پیش و روی شما میگذارد و جالب است بدانید تمام اتفاقات بازی در یک شب و تقریبا ۱۲ ساعت اتفاق می افتد.

بازی راز ها، یا به قول معروف Easter Egg های بسیاری دارد که یک نمونه از آن ها شروع و پایان بتمن و ارتباط کلندر من به آن است و دیگری پیغام مخفی مترسک.

۱-شروع و پایان بتمن:

کلندر من یکی از دشمنان بتمن است که در کمیک Long Halloween نیز به خوبی میدرخشید.

در بازی Arkham Orgins او توسط Black Maskاز زندان ازاد میشود که این قسمت از نظر زمانی شروع بتمن به حساب می آید. در Arkham Knight او را میان مردم هنگام اجرای پروتکل نایت فال میبینیم که در حال تماشای پایان بتمن است! حالا این دو چه ربطی Arkham city دارد؟

در این نسخه کلندر من یک پیام مخفی را به زبان می آورد که برای شنیدنش باید تاریخ سیستم یا کنسول خود را به ۱۳ دسامبر ۲۰۰۴ تغییر دهید، یعنی زمانی که سفتون هیل و جیمی والکر استدیو راک استدی را به عنوان سازنده مجموعه آرکام را استخدام کردن! به طور خلاصه در این پیغام کلندر من به بتمن میگویید "در زمان شروع او حضور داشته و قول میده که در پایان هم حضور داشته باشه!" و هنگامی که بعد از شنیدن تمام حرف هایش باز هم به زندان بازگردید با سلول خالی او مواجه میشوید! او به قولش عمل میکند و هنگام سقوط عمارت وِین در بازی Arkham knight آنجا حضور دارد.

این نشان میدهد که استدیو راک استدی به خوبی بر روی جزئیات هر ۴ بازی کار کرده است و تمامی نسخه ها به هم مربوط هستند !

۲-پیغام مترسک:

یک نمونه دیگر، پیغام مخفی مترسک یا ScareCrow است. که بعد از پروتکل ۱۰ در ۳ قسمت از رادیو به صورت کد های مختلف شنیده میشود و هرکدام با روش خاصی کدگشایی میشود.

کد اول: ۹ ۲۳ ۹ ۱۲ ۱۲ ۱۸ ۵ ۲۰ ۲۱ ۱۸ ۱۴ ۲ ۱ ۲۰ ۱۳ ۱ ۱۴

این کد به راحت کد گشایی میشود، چون اعداد به ترتیب حروف الفبای انگلیسی هستند.

متن کدگشایی شده: – Will Return Batman امن برمیگردم بتمن !

Batman Arkham City

نویسنده: Ali_HT

کد دوم : ۲۵ ۱۷ ۱۵ ۱۰ ۲۵ ۱۶ ۱۵ ۲۶ ۲۵ ۸ ۳ ۲۲ ۹ ۱ ۵ ۱۰ ۳ ۲۲ ۷ ۱۲ ۱۵ ۲۴ ۵ ۳ ۲۲ ۷ ۱۲ ۱۵ ۲۴ ۵ ۳ ۱۴ ۱۸ ۱۸ ۲۱ ۷ ۹ ۱۵ ۵

این پیغام هم آسونه فقط باید حروف را از اخر به اول بشمرید و ۳ تا عقب تر از حرفی که به دست آمده است را حساب کنید.

متن کدگشایی شده : You will pay for what you have done to me – سزای کاری که با من کردی رو میبینی!

کد سوم : ۸ ۲۱ ۴ ۱۳ ۵ ۱۷ ۱۰ ۳ ۱۱ ۷ ۱۶ ۶ ۱۸ ۱۲ ۲ ۵ ۸ ۳ ۹ ۲۴ ۴ ۱۱ ۱ ۲۴ ۱۶ ۲۶ ۱۸ ۲۶ ۲۰ ۳

رمز گشایی این پیغام کمی مشکل است و فقط بدانید که باید از اخر به اول بشمرید و همه ا کنار هم قرار دهید تا کد ویژنر رو به دست بیارید و با کلمه رمز "Scarecrow " حروف را به دست آورید که کمی سخت است باید با این کد گذاری آشنایی داشته باشید.

متن کد گشایی شده : Fear will tear gotham to shreds – ترس گاتهام را تکه تکه خواهد کرد.

غیر از این ها، تحقیقات مترسک داخل یک قایق در آرکام سیتی و ماسک او بر روی پل و افرادش هنگام اجرای پروتکل ۱۰ بر روی پشتبوم ها پیدا میشوند که همگی نشانه هایی از فعالیت های مترسک است و این یعنی به زودی با نقشه های جدید او را خواهیم دید و درست در دو نسخه بعد، در Arkham Knight که از نظر زمانی دقیقا بعد از Arkham city است به عنوان شخصیت منفی اصلی ظاهر میشود!

ماموریت های سرگرم کننده

بعد از ماموریت های چالش بر انگیز خط داستانی، تعداد بسیار زیادی مامورت فرعی در بازی وجود دارد که میتوانید آنها را بعد از تمام کردن بازی در حالت اپن ورلد یا Free Roam انجام دهید. و یا قبل از تمام کردن بازی، در هر صورت فرقی نخواهد داشت.

هرکدام از این ماموریت ها به یک شخصیت مربوط است، برای مثال پرونده دستگیری Deadshot سه مرحله دارد و پرونده Hush نیز شامل ۳ مرحله، اما بدون راهنمایی است! پرونده Mad hatter یک مرحله، و بزرگ ترین پرونده در بازی متعلق به ریدلر است، زیرا بیشتر از ۴۰۰ ابجکت که شامل تروفی ها معما های نیاز به اسکن، دوربین، بادکنک، عروسک، و انواع اقسام وسایل در سر تا سر شهر پخش شده که برای گرفتن هرکدام باید از افرادی که برای او کار میکنند اعتراف گرفته و بعد یک معمای ساده و یا سخت را حل کنید. اگر این ها برای سرگرم کردن شما کافی نیست، میتوانید به مپ های قسمت Riddler's revenge رفته و و با ۴ شخصیت مختلف مدال به دست بیاورید.



Batman Arkham City

نویسنده: Ali_HT

خیلی از گیمر ها هنوز هم این گیم رو بازی میکنند و هنوز هم در حال کشف کردن راز های جدید هستند!

تاریخ انتشار ۱۸ اکتبر ۲۰۱۱

استدیو سازنده : ,Rockstead Studios

لینک بازی روی استیم :Batman: Arkham City

نمره بازی در استیم ۹ از ۱۰ است.

و در سایت IMDB نمره ۹.۵ از ۱۰ را دریافت کرده.



مقالات گیمی را با ما دنبال کنید!
حامی قبیله گیک‌ها باشید.

Game Geeks

www.GeeksTribeMedia.com
#Game.



چگونه یک رمز قوی و مناسب انتخاب کنیم؟

اختصاصی قبیله گیک‌ها

نویسنده: مهرداد چراغی

www.geekstribemedia.com



چگونه یک رمز قوی و مناسب انتخاب کنیم؟ مقدماتی و ساده!

نویسنده: مهرداد چراغی

در مقاله "چگونه یک رمز قوی و مناسب انتخاب کنیم؟"، شما با راه‌هایی برای حفظ امنیت و حریم شخصی خود در فضای مجازی، و فضای اینترنت آشنا می‌شوید! خیلی بی‌مقدمه در این مقاله، به شما هشدارهایی جدی در رابطه با رمزهای ورود ضعیف می‌دهیم. باقبیله گیک‌ها همراه باشید.

آیا رمز عبور باید حفظ شود؟

دقیقا مشکل ما از جایی شروع می‌شود که فکر می‌کنیم هر اطلاعاتی داریم باید آن را حفظ باشیم. خب این کاملا اشتباه است، رمز عبور یعنی هویت شما در فضای اینترنت، که با لو رفتن آن، هویت شما مشخص می‌شود و سوءاستفاده‌گران به اطلاعات شخصی شما وصل می‌شوند!!! رمز عبور یعنی میزان امنیت شما در فضای اینترنت، پس چیزی که قابل حفظ باشد، یک سیاست قدیمی و منسوخ است، شما باید با استفاده از ابزارهای آنلاین، رمزهای عبور خود را در جایی سیو داشته باشید و از خود در برابر احتمالات محافظت کنید.

امنیت رمز ما چقدر است؟

امنیت رمز ما توسط سایت‌ها و نرم‌افزارهای مختلفی قابل سنجیدن است. ما در ادامه راه‌هایی که مشخص می‌کند شما چقدر در امنیت خود تاثیرگذار بوده‌اید را ارائه می‌دهیم. در مرحله‌ی اول، ما وب‌سایت‌هایی را معرفی می‌کنیم که موظف هستند امنیت رمز عبور شما را بررسی کنند.

وب‌سایت اول: How Secure is my password

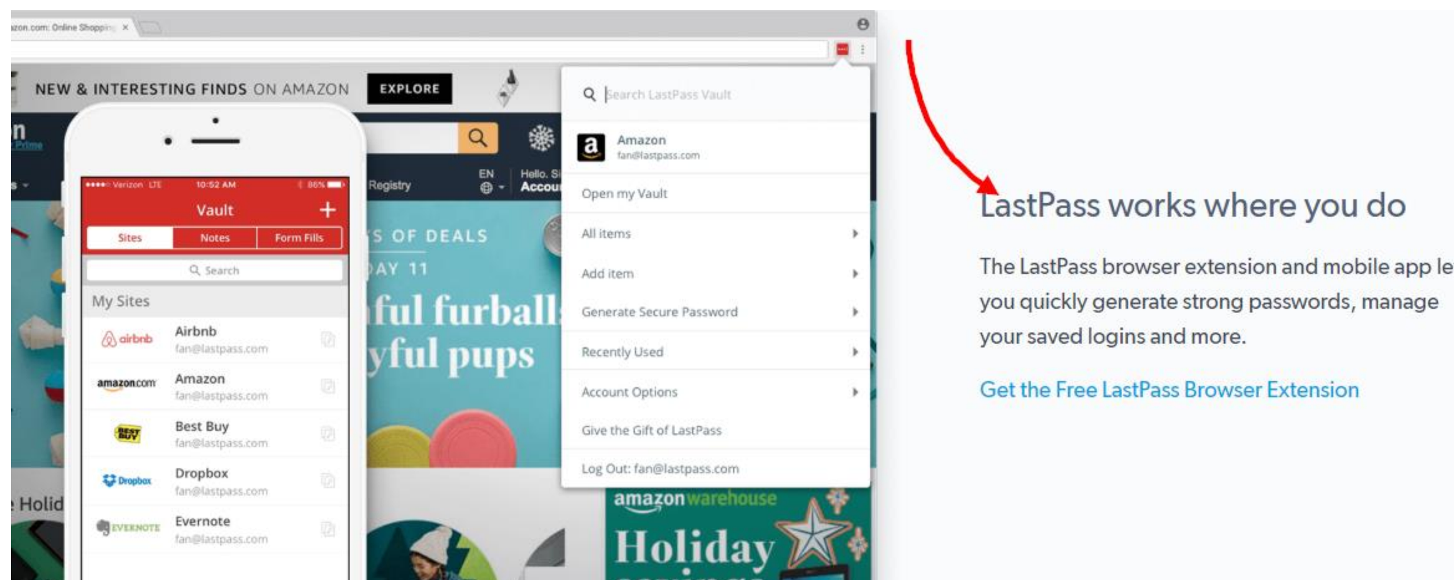
این وب‌سایت بررسی می‌کند رمز انتخابی شما چقدر ایمن است؟؟ شما با تایپ پسوورد انتخابی، بلافاصله تعداد روزهای احتمالی برای حک‌شدن آن را مشاهده خواهید کرد.

وب‌سایت دوم: Passwords generator

این وب‌سایت کمک می‌کند برای خود رمز قوی ایجاد نمایید. همچنین، فیلترهای مختلفی از جمله تعداد کاراکترها یا استفاده از سمبل‌های مختلف برای رمز عبور شما در نظر گرفته شده است.

وب‌سایت سوم: Last Pass

وب‌سایت لَست‌پَس، به شما در ساخت رمزهای عبور قوی و ذخیره‌سازی آن‌ها کمک می‌کند. کافی است شما یک حساب در این سیستم بسازید و افزونه‌های آن برای کروم، یا فایرفاکس را دانلود نمایید. سپس لاگین کنید و از خدمات و سرویس‌های آن استفاده نمایید.



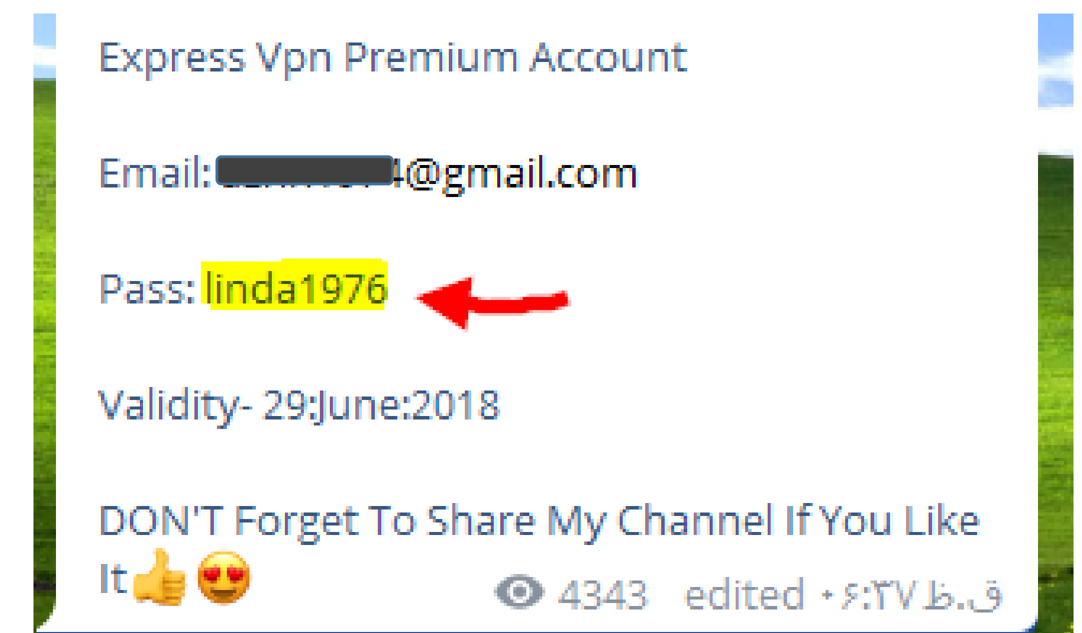
چگونه یک رمز قوی و مناسب انتخاب کنیم؟ مقدماتی و ساده!

نویسنده: مهرداد چراغی

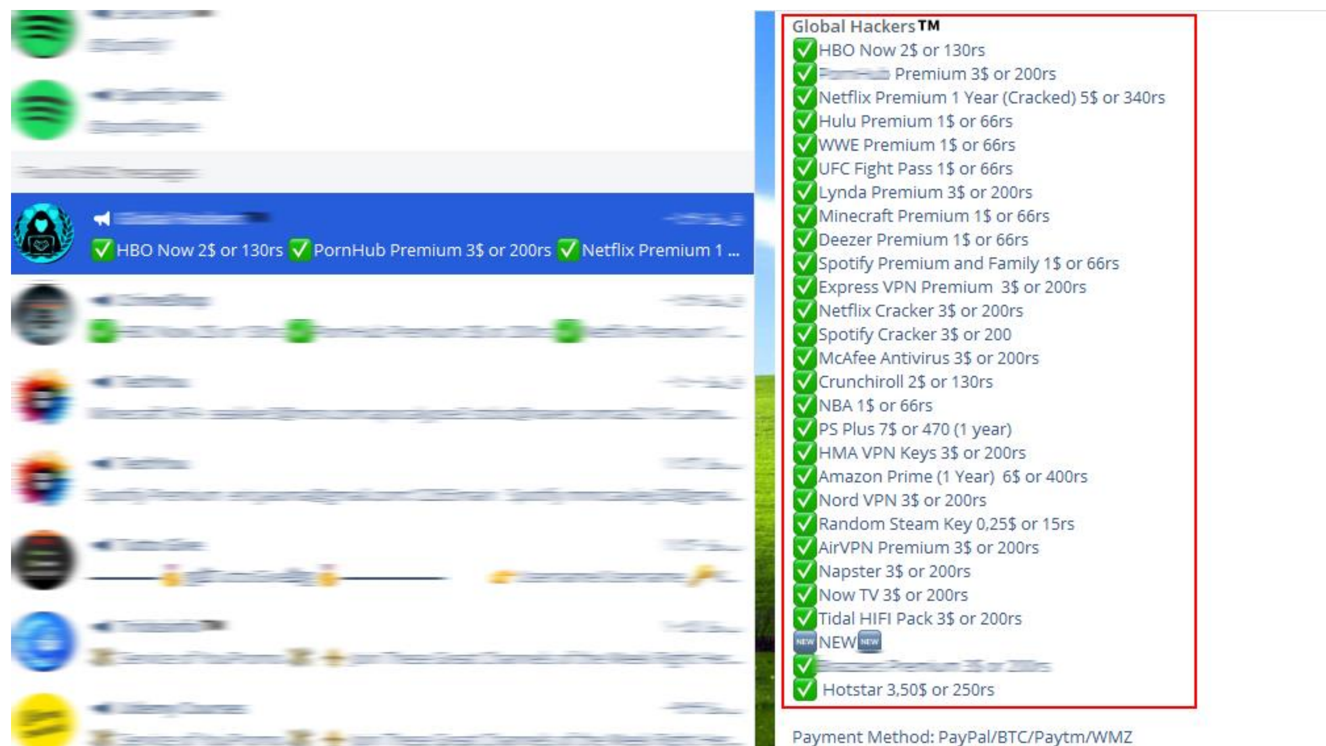
چند نکته در رمز قوی

حتما از کاراکترهای ویژه در رمز عبور خود استفاده کنیم، هیچ وقت نام کاربری خود را user یا admin قرار ندهید. از رمزهای کوتاه بپرهیزید. از رمزهای دارای کاراکترهای تکراری دوری کنید، از اعداد و ارقام حتما در رمز خود استفاده کنید، از افزونه Last Pass برای لاگین در حساب‌های کاربری خود بهره ببرید، و چند نکته دیگر مثل اینکه از @ یا /\! در رمز خود استفاده کنید.

چند مثال برای رمزهای ضعیف:



برای مثال، یکی از حساب‌هایی که از Express Vpn لو رفته است، به دلیل انتخاب رمز ورود ضعیف و استفاده از اطلاعات شخصی برای حفظ رمز ورود در ذهن مخاطب، شاهد هستید که چقدر راحت حساب شخصی یک شخص به معرض اشتراک و سوءاستفاده کرکرها گذاشته شده‌است.



همانطور که می‌بینید، خیلی ساده کسانی که از رمزهای عبور ضعیف استفاده کرده‌اند، هویت خود را در اینترنت از دست داده‌اند و اکنون با حساب آن‌ها، افراد غریبه و سوءاستفاده‌گر، می‌توانند از اطلاعات حساب آن‌ها استفاده کنند. مثلا برای اکانت لیندا باید ۳۸ دلار پرداخت کنید. اما اکنون با ۳ دلار می‌توانید یک اکانت کرکی خریداری نمایید! و خیلی چیزهای دیگر...

آشنایی با یادگیری زبان ماشین

مجید

Machine Learning

آشنایی با یادگیری زبان ماشین

نویسنده: مجید

اگر شما یک برنامه نویس یا حتی یک علاقه مند به دنیای کامپیوتر باشید به احتمال زیاد حتما چیز هایی در مورد هوش مصنوعی شنیدید و امروزه همه جا صحبت از این حوزه ی نسبتا جدید هست حالا میخوام امروز کمی به نحوه ی چگونگی یادگیری ماشین بپردازیم اول از همه بایدبگم که یادگیری ماشین یک زیرمجوعه از هوش مصنوعی ویا داده کاوی ویا حتی سیستم های تصمیم یاری هم تقسیم میکنندولی به نظر بنده ماشین لرنینگ(شما بخونید یادگیری ماشین)هم یک ابزار برای تحقق هدف شماست اما عمدتا در خانواده هوش مصنوعی معرفی میشه و این تعریف رایج هست این حوزه به طور ساده میشه گفت کامپیوتر به واسطه یک سری الگو و الگوریتم های مختلف از یک داده آموزش (train dataset) سعی میکنه یادبگیره که در ادامه یک تقسیم بندی کلی از انواع مدل و یا نوع آموزش ارائه میکنم:

۱-تقسیم بر اساس نوع مدل

از نظر تئوری میشه ماشین لرنینگ(یادگیری ماشین یا کامپیوتر) رو به چند بخش تقسیم کرد اول نوع آموزش اش که براساس مدل (model-base) و بر اساس نمونه(instanse-base) هست که در مدل اول ماشین به یک رهیافت الگوریتیمی میرسه و الگوی هایی داده های آموزش رو استخراج میکنه

و در مدل براساس نمونه برای هر بار پردازش به نمونه ها رجوع میکنه و سعی میکنه یک شبهات هایی بین داده جدید و داده های اموزش پیدا کنه(train-dataset)

۲-تقسیم براساس نحوه ی آموزش

و اما در خصوص نحوه ی آموزش سیستم های هوش مصنوعی میشه آنها رو به دو بخش offline (نمیدونم چی ترجمه کنم به قول بعضی از دوستان که بلدن ماهی یک کتاب به اسم خودشون در ضَعیف ترین حالت ممکن کیفیتی چاپ کند"نابرخط*") و online تقسیم کرد اسم دیگ روش offline رو میشه batch (mini bacth) گذاشت که بعد لازمه اون داشتن منابع(resource) خوب سیستمی هست الخصوص در بخش کارت های گرافیک (gpu) و رم که در آن داده آموزش (data set for train) به صورت دسته ایی به سیستم و مدل تزریق (و یا نشون داده) میشه و در بخش online سیستم بعد دیدن هر بخش (برای مثال هر عکس) خودشو بهبود میده.

آشنایی با یادگیری زبان ماشین

نویسنده: مجید

نکته : روش batch معمولا برای مدل هایی ارائه میشه که نیاز دارن به دفعات محدود مثلا یک یا دوبار اپدیت بشن و نیاز نیست مدل دائما و به سرعت خودشو با تغییرات وقف بده (مدل های انلاین زمانی استفاده میشوند که مدل نیاز داشته باشه دائما خودشو با توجه به شرایط تغییر و تطبیق بده مثلا تشخیص (کلمات کلیدی در) ایمیل های اسپم)

نکته : اگر منابع کمی در اختیار دارید میشه از روش onlineاستفاده کنید حتی اگر مدل شما از طریق batching قابل استفاده باشه

۳-تقسیم بر اساس نحوه ی نظارت بر آموزش

و در بخش پایانی تقسیم بندی ها میتوان ماشین لرنینگ رو نسبت نحوه ی نظارت آن به آموزش تقسیم کرد که به سه بخش با ناظر (supervise) بدون ناظر (unsupervise) و بخش سوم که به (semi-superviseترجمه ی صحیحی رو پیدا نکردم شاید کلمه "نیمه ناظر"و یا شبه-ناظر رو بشه جایگزین کرد که بنده در مقام قضاوت نیستم و این امر رو به اساتید محترم خودم واگذار میکنم درصورت علاقه مند بودن کلمه ی پیشنهادی خودتونو در نظرات مطرح بفرمایید)مشهور هست در روش اول داده اموزش (data set for train) توسط عامل انسانی برچسب گذاری(lable) میشه و سپس به مدل تحویل یا تزریق میشه در روش بدون ناظر این برچسب گذاری میتوان‌توسط خوده ماشین انجام بشه و..... اما در روش semi-supervise میشه گفت ماشین و متخصص (عامل انسانی) هر دو در برچسب گذاری ها مشارکت دارند

درخصوص روش نظارت semi-superviseمشارکت ینی:
ناظر انسانی یه مقداری داده رو پرچسب گذاری(lable) میکنه و ادامه ی ماجرا മانند‌ه روش unsupervise ادامه پیدا میکنه و خوده ماشین سعی در پرچسب گذاری خواهد کرد

نکته : برای هر متخصص و یا علاقمندی که سعی در تولید هوش مصنوعی و هر نوع ماشین لرنینگی داره باید بگم تشخیص این سه بخش خیلی مهمه هست و به واسطه ی اون میشه به راحتی رهیافت حل مسئله رو برای خوش ترسیم کنه که مدل شما و مسئله ی شما باید توسط چه روشی آموزش (train) ببینه

نکته: این روش جاهایی که دیتای آموزش کم باشه معمول است.



www.GeeksTribeMedia.com

FIFA WORLD CUP
RUSSIA 2018

با آرزوی موفقیت برای تیم ملی ایران







قبیله گیک ها

زگهواره تا گور دانش بجوی

www.geekstribemedia.com



